

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF DALAM MENGOPTIMALKAN PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 63 PALEMBANG

Anisah¹, Ocha Anggraini², Mania Emilia³, Helita Septaria⁴, Devika Septiani⁵, Gabriel Bismar Silalahi⁶,
Muflihuddin⁷

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

^{6,7} Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding author: ochaanggraini16@gmail.com

Submit: 7-6-2026

Revisi: 22-6-2026

Diterima: 28-6-2026

Publish: 3-7-2026

Abstrak: Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 63 Palembang berfokus pada penerapan media interaktif dalam mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan praktik mengajar langsung di kelas. Media interaktif yang digunakan berupa video pembelajaran, *power point* interaktif, permainan edukatif berbasis *wordwall*, media konkret, dan media audio visual lainnya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media interaktif juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan media interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media interaktif, hasil belajar, pemahaman siswa.

Abstract: *The School Field Introduction Program (PLP) at Public Elementary School 63 Palembang focused on the application of interactive media in optimizing students' understanding and learning outcomes during the learning process. This study aimed to determine the effect of using interactive media on students' understanding of learning materials and learning outcomes in elementary schools. The method used was qualitative with data collection techniques including observation, interviews, documentation, and direct teaching practice in the classroom. The interactive media used included learning videos, interactive PowerPoint, educational games based on Wordwall, concrete media, and other audio-visual media. The results showed that the use of interactive media was able to increase students' attention, motivation, activeness, and understanding of learning materials. In addition, interactive media helped create a more enjoyable and less monotonous learning atmosphere, which had a positive impact on students' learning outcomes. Therefore, the application of interactive media can be an effective learning strategy to improve students' understanding and learning outcomes in elementary schools.*

Keywords: *interactive media, learning outcomes, student understanding.*

PENDAHULUAN

Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dilaksanakan di SD Negeri 63 Palembang pada tanggal 2 Maret hingga 18 Mei 2026 melalui kerja sama antara mahasiswa Universitas PGRI Palembang dengan pihak sekolah. Kegiatan ini berfokus pada penerapan media interaktif sebagai upaya dalam mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan PLP, mahasiswa memperoleh pengalaman secara langsung mengenai proses pembelajaran di sekolah dasar serta memahami karakteristik peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Namun, pada kenyataannya masih terdapat proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton sehingga siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif melalui tampilan gambar, video, audio, permainan edukatif, serta aktivitas pembelajaran yang menarik. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena pembelajaran disajikan secara konkret dan menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Prasetyo dkk. (2023), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar juga dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran yang menarik mampu membantu siswa lebih fokus terhadap materi sehingga siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengikuti pembelajaran dengan antusias. Menurut Iskandar dkk. (2023), penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain meningkatkan pemahaman siswa, media interaktif juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Materi yang abstrak dapat dijelaskan dengan lebih konkret melalui gambar, video, maupun animasi sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Handayani dan Fidrayani (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Program PLP menjadi salah satu wadah bagi mahasiswa calon guru untuk memahami kondisi nyata pembelajaran di sekolah serta melatih kemampuan mengelola kelas secara kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, mahasiswa Universitas PGRI Palembang menerapkan berbagai media interaktif dalam proses pembelajaran di SD Negeri 63 Palembang sebagai upaya untuk mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan penerapan media interaktif dalam mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa di SD Negeri 63 Palembang. Metode kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran secara langsung mengenai proses pembelajaran serta respons siswa terhadap penggunaan media interaktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Melalui metode ini, peneliti dapat memahami kondisi nyata pembelajaran di sekolah dasar serta mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan praktik mengajar langsung di kelas. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, serta proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru pamong untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran serta kondisi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat mengetahui bagaimana respons siswa selama mengikuti pembelajaran dan bagaimana penggunaan media interaktif diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Wawancara dilakukan dengan guru pamong untuk memperoleh informasi mengenai kondisi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah, serta strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berlangsung serta upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 63 Palembang selama kegiatan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang berlangsung pada tanggal 2 Maret hingga 18 Mei 2025. Kegiatan penelitian dilakukan di lingkungan sekolah, khususnya pada proses pembelajaran di dalam kelas. Subjek penelitian meliputi siswa kelas I sampai kelas V, guru pamong, serta mahasiswa PLP yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap observasi, tahap wawancara, tahap pelaksanaan, serta tahap dokumentasi dan evaluasi. Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta tingkat perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap wawancara, peneliti memperoleh informasi dari guru pamong mengenai kondisi belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa PLP menerapkan berbagai media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang digunakan berupa gambar, video pembelajaran, power point interaktif, permainan edukatif berbasis wordwall, serta media konkret yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media interaktif dilakukan agar siswa lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang menarik juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Tahap dokumentasi dan evaluasi dilakukan untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan pembelajaran serta mengevaluasi respons siswa terhadap penggunaan media interaktif selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dilakukan melalui foto kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan selama proses penelitian berlangsung. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap pemahaman, perhatian, keaktifan, dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data dalam penelitian ini berupa data deskriptif mengenai aktivitas pembelajaran, tingkat pemahaman siswa, keaktifan siswa, serta hasil pengamatan terhadap penerapan media interaktif dalam pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media interaktif dalam mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa di SD Negeri 63 Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan komunikasi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses belajar berlangsung. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui gambar, video, permainan edukatif, maupun aktivitas pembelajaran lainnya yang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PLP di SD Negeri 63 Palembang, penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Sebelum penerapan media interaktif, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung menggunakan metode ceramah secara terus-menerus. Sebagian siswa juga kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Namun, setelah penggunaan media

interaktif diterapkan, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus terhadap materi yang disampaikan karena pembelajaran disajikan secara menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran berbasis visual seperti gambar, animasi, dan power point interaktif membantu siswa sekolah dasar memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Tampilan gambar dan warna yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media visual membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret sehingga siswa tidak hanya membayangkan materi secara abstrak. Menurut Dewi dkk. (2024), multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pembelajaran karena materi disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media interaktif berbasis audio visual seperti video pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Video pembelajaran mampu menggabungkan unsur suara, gambar, dan gerakan sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, video pembelajaran juga membantu siswa memahami materi yang sulit dijelaskan secara lisan oleh guru. Ketika siswa melihat contoh secara langsung melalui video, siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan lebih cepat mengingat pembelajaran yang telah dipelajari. Handayani dan Fidrayani (2024) menjelaskan bahwa media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Beberapa penerapan media interaktif di SD Negeri 63 Palembang di antaranya: Pada kelas II A, mahasiswa menggunakan media visual berupa papan survei buah kesukaan dalam pembelajaran. Media tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami cara mengumpulkan dan menyajikan data sederhana secara menarik dan mudah dipahami. Papan survei dibuat menggunakan gambar berbagai jenis buah yang disukai siswa, kemudian siswa diminta memilih dan menempelkan tanda pada buah yang mereka sukai. Penggunaan media visual ini membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pengumpulan data. Selain itu, media papan survei juga membantu siswa memahami konsep data secara konkret melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Pada kelas II B, mahasiswa menggunakan media visual berupa papan mengenal waktu dalam pembelajaran matematika. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami konsep waktu, seperti membaca jam, mengenal waktu pagi, siang, sore, dan malam, serta memahami penggunaan jam dalam kehidupan sehari-hari. Papan mengenal waktu dibuat dengan tampilan angka, gambar jam, serta warna yang menarik sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Penggunaan media visual tersebut membantu siswa lebih mudah memahami materi karena siswa dapat melihat secara langsung bentuk jam dan posisi jarum jam pada waktu tertentu. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif ketika diminta mempraktikkan cara membaca jam menggunakan media yang telah disediakan.



Gambar 2: Pembelajaran Menggunakan media Interaktif

Pada kelas III A, mahasiswa menggunakan media visual berupa power point interaktif pada materi mengenal ciri-ciri hewan. Penggunaan power point membantu siswa memahami materi melalui tampilan gambar hewan, warna yang menarik, serta penjelasan yang disajikan secara sistematis dan mudah dipahami. Melalui media visual tersebut, siswa dapat mengenali berbagai ciri hewan berdasarkan jenis makanan, tempat hidup, cara bergerak, maupun bentuk tubuhnya. Penggunaan gambar dan animasi dalam power point membuat siswa lebih fokus dan tertarik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyebutkan ciri-ciri hewan yang ditampilkan pada layar. Pada kelas III B, mahasiswa menggunakan media visual berupa roda Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa. Media roda Pancasila dibuat dengan tampilan warna dan gambar yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada media tersebut terdapat lambang sila-sila Pancasila beserta contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media roda Pancasila membantu siswa lebih mudah memahami makna setiap sila karena materi disampaikan secara visual dan interaktif. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif ketika diminta memasukkan gambar dan menjelaskan contoh perilaku yang sesuai dengan sila yang diperoleh. Pembelajaran menggunakan media visual ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu menanamkan sikap dan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Pada kelas III A dan III B dalam pembelajaran PJOK, mahasiswa menggunakan media visual berupa batu bata sebagai alat bantu pembelajaran. Media batu bata digunakan untuk melatih keterampilan gerak siswa, seperti melompat, berjalan seimbang, dan latihan koordinasi tubuh. Penggunaan media tersebut membuat pembelajaran PJOK menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat melakukan aktivitas secara langsung melalui permainan dan latihan gerak sederhana. Selain membantu meningkatkan keterampilan motorik siswa, penggunaan media batu bata juga melatih konsentrasi, keseimbangan, serta kerja sama siswa selama kegiatan berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK karena pembelajaran dilakukan secara praktik dan melibatkan aktivitas fisik secara langsung.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Olahraga

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih semangat mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan mampu menarik perhatian mereka. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat siswa tidak mudah merasa bosan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut Prasetyo dkk. (2023), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media interaktif juga membantu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif

dan berpusat pada siswa. Menurut Iskandar dkk. (2023), penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar karena siswa lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, penerapan media interaktif di SD Negeri 63 Palembang mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif membuat siswa lebih fokus, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media interaktif juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, media interaktif dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan di SD Negeri 63 Palembang memberikan banyak pengalaman, pengetahuan, dan pembelajaran yang sangat berharga bagi penulis. Melalui kegiatan ini, penulis dapat mengenal secara langsung lingkungan sekolah, memahami tugas dan peran seorang guru, serta memperoleh pengalaman dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Selama kegiatan PLP, penulis belajar bagaimana mengelola kelas, berinteraksi dengan siswa, menggunakan media pembelajaran yang menarik, serta menghadapi berbagai karakteristik peserta didik. Pengalaman tersebut membantu penulis mengembangkan kemampuan mengajar, keterampilan komunikasi, rasa tanggung jawab, dan sikap profesional sebagai calon pendidik. Selain itu, kegiatan PLP juga memberikan kesempatan kepada penulis untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan ke dalam praktik nyata di sekolah. Berbagai kegiatan yang diikuti, baik kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sekolah lainnya, memberikan wawasan baru yang sangat bermanfaat untuk bekal menjadi guru di masa yang akan datang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PLP memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi, pengalaman, dan kesiapan mahasiswa untuk menjadi pendidik yang profesional, kreatif, serta mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) serta penyusunan artikel ini dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Negeri 63 Palembang yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan PLP. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, guru pamong, seluruh dewan guru, staf sekolah, serta peserta didik yang telah menerima, membantu, membimbing, dan memberikan pengalaman berharga selama kegiatan berlangsung. Terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada guru pamong yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi selama pelaksanaan PLP. Berkat bimbingan dan pengalaman yang diberikan, penulis memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dasar.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan Universitas PGRI Palembang yang telah memberikan arahan, dukungan, serta bimbingan selama pelaksanaan kegiatan PLP dan penyusunan artikel ini. Segala ilmu, saran, dan masukan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh rekan mahasiswa PLP yang telah bekerja sama, saling membantu, dan berbagi pengalaman selama kegiatan berlangsung. Kebersamaan, kerja sama, dan dukungan yang diberikan menjadi pengalaman yang sangat berharga dan tidak akan terlupakan. Akhir kata, penulis

berharap semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi bahan referensi yang bermanfaat dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306-317.
- Handayani, N. P. (2024). Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 471-489.
- Hidayah, K. N., Astuti, A. W., Aisyah, N. A., Sholihah, D. A., Abdullah, A. A., Richardo, R., Saryanto, S., & Nisa, W. I. (2021). Pendampingan Belajar di Rumah bagi Siswa Terdampak COVID-19 di Desa Sindumartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 69-76.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur' Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55-64.
- Nisa, Z. (2024). Pengaruh Pengenalan Lapangan Persekolahan terhadap kesiapan mengajar mahasiswa. *Cendekia: Jurnal Pengembangan Kurikulum dan Pendidikan*, 1(1), 1-8.
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media interaktif Nearpod guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 9(1), 379-385.
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Central Publisher*, 1(11), 1257-1264.